

FICHA DE AVALIAÇÃO DE JOGOS DIGITAIS EDUCATIVOS PARA O ENSINO DE ÉTICA



Capitão Cidadania

Novo Jogo Como Jogar

Capitão Cidadania

O Capitão Cidadania precisa ajudar Eduardo a espalhar cartazes por toda a cidade, chamando a população para participar da reunião sobre o lixo.

Dica 1: Cuidado com o lixo, ele faz mal à saúde.

Dica 2: As lixeiras de coleta seletiva darão ao herói proteção temporária.

Jogar

APRESENTAÇÃO DO JOGO DIGITAL EDUCATIVO

Nome do Jogo Digital Educativo: Capitão Cidadania

Link: <http://www.portalzinho.cgu.gov.br/jogos/capitao-cidadania/play>

Sinopse e objetivos: O Capitão Cidadania deve ajudar outro personagem, de nome Eduardo, colando cartazes que convidam a população a participar de uma importante reunião sobre o lixo produzido na comunidade. Todos os moradores precisam ser avisados. O personagem não pode esbarrar nos lixos, pois perde vidas quando isso acontece. O jogo apresenta várias fases com grau crescente de dificuldade. (texto adaptado das instruções do jogo).

Tecnologia Utilizada: Flash

Funciona em dispositivos móveis? Não

Requer programas pré-instalados? Quais? Sim, Flash Player

Quais periféricos utiliza: (x) mouse (x) teclado () joystick () toque

Virtudes Identificadas:

() Coragem

() Temperança

() Generosidade

() Magnanimidade

() Perseverança

() Ambição Apropriada

() Paciência
() Veracidade
() Amizade
() Modéstia
(x) Justa Indignação
() Prudência
() Outra (s):
ANÁLISE DO JOGO DIGITAL EDUCACIONAL
Descritores:
S (Sempre)= 5 pontos
F (Frequentemente) = 4 pontos
AV (às Vezes) = 3
R (raramente) = 2
N (Nunca) = 0
DIMENSÃO PEDAGÓGICA
INDICADORES
Adequação da linguagem
Alinhamento com os objetivos da aprendizagem
Ampliação dos recursos cognitivos
Clareza dos objetivos
Correção do conteúdo
Estímulo à resolução de problemas
Fornecimento de <i>feedback</i>
Perspectiva interdisciplinar
Presença de recursos de avaliação
Uso de situações contextualizadas
DIMENSÃO DE EXPERIÊNCIA DO USUÁRIO
INDICADORES
Capacidade de desafiar
Capacidade de motivar
Capacidade de reter a concentração
Desenvolvimento do jogador

NA	N	R	AV	F	S
0	1	2	3	4	5
-	-	-	-	-	5
-	-	-	-	4	-
-	-	-	-	4	-
-	-	-	-	-	5
-	-	-	-	-	5
-	-	-	-	4	-
-	-	-	-	4	-
-	-	-	-	-	5
-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	5
NA	N	R	AV	F	S
0	1	2	3	4	5
-	-	-	-	-	5
-	-	-	3	-	-
-	-	-	-	4	-
-	-	-	-	4	-

Promoção da imersão	-	-	-	-	4	-
Sensação de controle	-	-	-	-	4	-
DIMENSÃO DE INTERFACE E USABILIDADE	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
Ausência de erros técnicos	-	-	-	-	-	5
Clareza das informações visuais	-	-	-	-	-	5
Facilidade de navegação	-	-	-	-	-	5
Tópico de ajuda na tela	-	-	-	-	-	5
Permite acessar fases escolhidas	-	-	-	-	-	-
A sequência de etapas ou fases obedecem a uma ordem crescente de dificuldades	-	-	-	-	-	5
DIMENSÃO MORAL	NA	N	R	AV	F	S
INDICADORES	0	1	2	3	4	5
O Jogo Digital apresenta uma narrativa moral envolvente	-	-	-	-	4	-
Apresenta regras	-	-	-	-	-	5
Apresenta uma ou mais virtudes de forma correta	-	-	-	-	-	5
Interação social	-	-	-	-	-	-
As virtudes são apresentadas em situações pertinentes ao cotidiano infantil	-	-	-	-	4	-
Distinção clara das ações certas (éticas) das erradas (não éticas)	-	-	-	-	4	-
CLASSIFICAÇÃO DO JOGO DIGITAL	Boa qualidade para o ensino de Ética - 112					